

〈インタビュー〉

写真：服部円

取材・文：飯沢未央、服部円

雑誌『広告』編集長が語る 時代とともに移りゆく「カルチャー」の匂い



Figure 1. 雑誌『広告』Vol.417 特集：文化。

「文化」とは一体何を指す言葉なのか。2023年3月に発売された雑誌『広告』では、1冊まるごと「文化」をテーマに、言語・宗教・芸術・伝統・経済などといった多様な切り口の記事が掲載されている。本特集を制作した編集長・小野直紀さんに、多様な意味を含む「文化」の定義や「カルチャー」が持つ社会的な役割について訊いた。

人間の営みである「文化」

—雑誌『広告』を手がける中で、なぜ最終号で「文化」をテーマにしたのですか？

僕は編集者が本業ではなく、本職は広告会社のクリエイティブディレクターでありプロダクトデザイナーです。2019年に雑誌『広告』の編集長に任命され、「価値」「著作」「流通」「虚実

という4冊の特集号を出版しました [1]。『広告』は企業の広告を紹介する広報誌ではありません。編集長も数年ごとに替わり編集方針や装丁もがらりと変化します。僕が掲げた編集の方針は、もともとプロダクトデザインやものづくりが好きだったこともあり、“いいものをつくる、とは何か？”を大きなテーマとしました。

実は、季刊誌として2年間で8号出すことが決まっていたので、先の4つのテーマを含めた

8つのテーマを最初に決めていて、最後の号は「人間」をテーマにしていたんです。でも編集をすすめていく中で、「人間」をテーマにすると人間中心主義な考えになってしまうのがよくないのではと思い始めたんですね。「人間」を真ん中に置くのではなく、人間の営みについて考えることで、人間と人間以外のことについて深く考えることになるのではないかと。そこで「文化」を最後の号のテーマにすることにしました。

—最初に考えた8つのテーマで「人間」以外に出さなかったものは？

なんだったかな、「倫理」「言葉」とかですね。テーマはすべて漢字2文字にすると決めていました。日本語の漢字2文字には包含する太い言葉が多く、シンプルな言葉で深く広く考えたかったです。どのテーマも抽象概念であり、辞書を引くとどっしりと説明が書いてある [2]。そういう基本的な言葉を使った本は、なかなか売れないじゃないですか。だから世にないんじゃないかなと。でも、世にないことが重要ではなくて、誰も気かけない言葉について考えることが面白いと思ったんです。

—「文化」をテーマに据えてから、どのように編集をはじめたのですか？

まず「文化」についての基本的なリサーチを編集部のスタッフと一緒にやりました。例えば過去の偉人たちが「文化」について話している言葉を集めたり、「文化」についてどのような議題があるのかを調べるために「文化」という言葉のついた本を1万冊くらい見てマッピングしたり。

また「文化 (Culture)」には「教養」という意味が含まれているので、「教養」についても調べながら「文化」の全体像を把握しました。

—膨大なリサーチの結果から「文化」をどのように定義しましたか？

調べてみてわかったことは、「文化」という言葉がとても曖昧なんだと。小説家のレイモンド・ウィリアムズも著書『文化と社会』 [3] の冒頭で「文化」(カルチュア)という言葉が複雑で特異的であると書いていて納得しました。とはいえ、僕は文化全体を扱うのではなく、“いいものをつくる、とは何か?”という雑誌の全体テーマの中で、ものをつくることと「文化」との関係性を軸に構成を考えることにしたんです。実際にこのことを言語化できたのは、校了直前に巻頭メッセージを書く時でしたけどね。

僕が軸に据えた文化は2つあります。ひとつめは「特定の集団によって共有されている価値、概念」であり、もうひとつは「知的、美的な精神活動」です。両方ともドイツの思想家であるヨハン・ゴットフリート・ヘルダー [4] が提唱した概念がもとになっています。前者は文化人類学的な捉え方で、後者は哲学や美学の文脈に展開していきます。ものをつくることにはどちらも関連しますし、でも全く違う考え方にもなる。それを同時にヘルダーが考えていたことも面白いなと思ったんですね。この2つの視点から「文化」について考えることがこの「文化」号でやってきたことです。

実は、最初の取材依頼書には「文化とは有形無形の産物であり、それが生まれる土壌である。それらが循環すること自体が文化である」

と書いていたんです。でも取材していくうちにこの定義は少し狭いと感じて、最終的に2つの定義にまとまりました。産み出した物、そのものを「文化」と読んでしまうことがあまりよくないと感じたんですよね。

—「産物」とは、例えばどういうモノですか？

わかりやすく言えば漫画だったり、文化財でいえば平等院鳳凰堂だったりを「文化」と呼んでいますよね。でも具体的なモノになると、いくらで売れるのか、どのくらい観光客を呼べるのかとか、「文化」を客体化し対象物化してしまうことで商品になってしまう。それは「文化」の誤った捉え方です。社会学者の吉見俊哉さん [5] との対談でも話題になりましたが、産み出されたモノは「文化」の一部ではあるけれど「文化」そのものではないということに気付かされたんです。

「文化」が持つカウンター性と自己目的性

—なるほど。ではその「文化」にまつわる取材や執筆依頼を誰にお願いするか、どのように決めていったのですか？

毎号執筆や参加してくれている方もいるのですが、巻頭の対談を誰とおこなうかがとても大事です。「価値」を特集した号では文化人類学者の松村圭一郎さん、「著作」号では作詞家のいしわたり淳治さんなど、テーマに即した方をお願いしてきました。今回どなたにお願いするかとても悩んだのですが、「文化」にまつわるあれこれが網羅されている『現代文化論』[6]という本がとてもわかりやすかったので、著者の吉見さんをお願いすることになりました。吉見さんは社会学者でありカルチュラル・スタディーズの大家であるので、「文化」の全体を捉えるために広い視点で語っていただくのがいいと思ったんです。

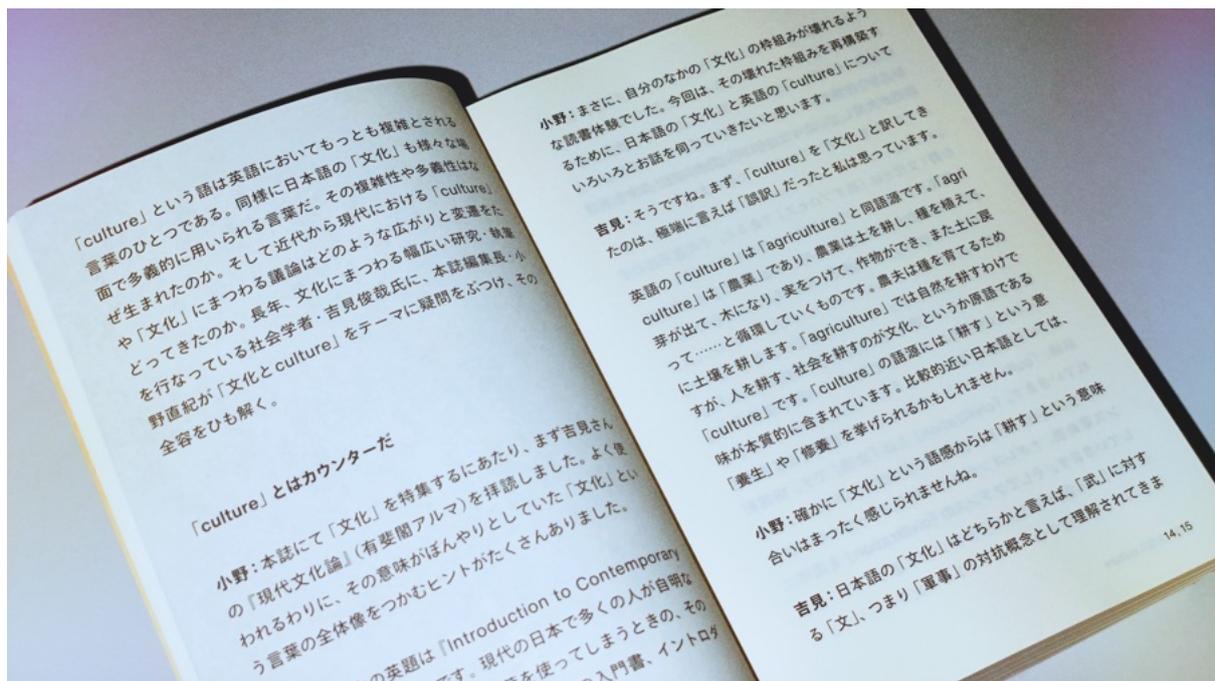


Figure 2. 雑誌『広告』Vol.417 特集：文化 「108 文化と culture 社会学者 吉見俊哉 × 『広告』編集長 小野直紀 文：山本 ぼとと」より。

吉見さんは、明快に「文化」は支配的なものに対するカウンターであり、カウンター性を持っていること自体が「文化」の特質であるとおっしゃっています。例えば、映画などアメリカの大衆文化が入ってきた当初、日本ではそれまであった家父長制などの古い「文化」に対するカウンターだったのですが、それが一般化すると支配的になり、また別の新たなカウンターがでてくる。それがいわゆるサブカルチャーのもとになったわけです。文化人類学においても近代化した「文化」に対して未開の地には文化がなく野蛮であると言われていましたが、その未開の地にもまた別の「文化」があるという風にカウンターがでてくる。つまり、あらゆるところに「文化」があるという多文化主義の考えです。この考えを聞いて、ものづくりをする人が“広く受け入れられているモノに反発して独自のモノをつくる”といった衝動は文化的な行為であり、かつ「文化」のカウンター性に関連しているんだと腑に落ちました。

—「文化」のカウンター性については理解できました。他の記事についてはどのような依頼をしたのでしょうか？

「文化」の概要について吉見先生に語っていただいたのですが、次に載っているドイツにおける「文化」の起源については、実は僕の母 [7] に書いてもらいました。彼女はドイツの政治思想の研究者であり「文化」の専門家ではないのですが、思想については詳しいので執筆を依頼したんです。また美学者の松永伸司さんに「遊び」の観点から「文化」についての枠組みを論述してもらいました。とはいえ「文化」を扱うなら大衆文化にも触れないといけません。ポップカル

チャーとは何か、表現にともなう法的な規制について「文化」とは切り離せない経済についてなど、さまざまなジャンルの方に依頼しました。また、ものをつくることが主題にあるので建築や漫画、映画などがトピックとしてあがりました。

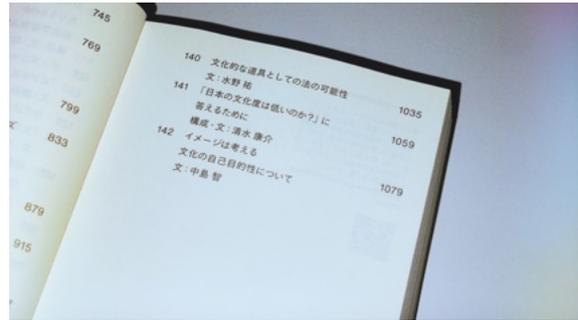


Figure 3. 雑誌『広告』Vol.47=417 特集：文化 目次より。

—小野さん自身が一番興味深いと感じたのはどの記事ですか？

ライターの清水康介さんが書いた日本人の文化度の低さについての記事と、芸術人類学者の中島智さんによる「文化」の自己目的性についての記事です。この2つはとても大事なことが書かれています。取材をしていく中で「文化」の手段性と目的性について考えることが必要だと気づきました。ここでいう「文化」というのはものづくりや知的、美的活動に関連することですが、「文化」における手段性というのは、ものをつくることでお金を儲けたり自己表現をする、つまり別の目的のための手段として「文化」を使うわけです。逆に、目的性というのはつくることそのものが目的になります。これは「文化」の自己目的的なあり方のひとつです。中島さんには、この「文化」の自己目的的な特性について書いて欲しいとお願いしました。

「文化」が何らかの手段になってしまうこと、例えば漫画によってクールジャパンとしていくら儲

かるとか、文化財を使って町おこしをすとか、モノにフォーカスしてしまう。でも、ただそこにあることやモノをつくること自体についての「文化」的な意味を問いたかったんです。

「カルチャー」から漂う中年ぽさ!?

— 私たちも「文化」という言葉を使っていますが、とても広くて捉えどころがないので、「文化」の中でも「カルチャー」にフォーカスをあてようと考えています。「カルチャー」についてはどんな気づきがありましたか？

現代における「カルチャー」と呼んでいるモノは、音楽や映画、漫画といったいわゆるポップカルチャーやサブカルチャーを指すと思います。でも、今その「カルチャー」と言う言葉には少し中年の匂いがしませんか？なので、僕の雑誌では「カルチャー」という言葉はあまり使っていません。もちろん、ポップカルチャーやサブカルチャーは定義として使っていましたが、大きな枠組みの「カルチャー」は、文化研究家のばるばるさんが「文化」号で書いてくださったようにカルチャー誌の編集者が作り出した言葉ではないでしょうか。だから「カルチャー」には中年ぽさがあって、もちろんそれは悪いことではなく、なんなら僕たち世代はカルチャー誌で育ってきたわけですね。でもきつと僕らの世代が最後なのかなと。きつと若い世代は僕らがイメージする「カルチャー」のことは、「カルチャー」と呼んでいないのではないのでしょうか。

— 確かに、80年代生まれの私たちは主に紙の雑誌から情報を得ていた最後の世代よね。

そうはいつでも、現在におけるポップカルチャーはとても重要です。サブカルチャーは大衆文化のカウンターとしてでてきたわけですが、途中から政治性を失いポップカルチャーの一部になった。今やサブカルチャー的な、特定の分野に特化した楽しみ方をしている人たちを否定することもなく、サブカルチャー側もポップカルチャーを否定することはダサイという雰囲気があると思います。要は、すべてが大衆文化になっていますよね。ただ、著作権的にグレーなものは大衆化や商業化しづらいし、あえてしない。だからこそ「文化」号では、BL 同人誌を「非大衆文化」として取り上げました。

— では私たちが「カルチャー」と呼んでいたモノは、今何と呼ばれているんでしょうか？例えばポケモン [8] は、20代や30代の生物学の研究者たちやアーティストたちと話すと、都会であろうと田舎であろうと、どこにいても幼少期に同時代的に多大な影響を与えたのだなと感じます。ではポケモンは「カルチャー」と呼んでいいのだろうか。

ヒカキン [9] をポップカルチャーと呼ぶのかどうかも難しいですね。なかなか「カルチャー」としてはピンとこないかもしれませんが、とはいえ今は、ヒカキンの YouTube とサブカルチャーの代名詞であった『エヴァンゲリオン』みたいなモノを並列に観ているような気がします。すべてのポップカルチャーやサブカルチャーがフラット化して、雑食的に享受している。そんな時代に、ことさらポップカルチャーとサブカルチャーの間みたいな意味で「カルチャー」を使うのは、「カルチャー」と「カルチャー」以外のもの分別し

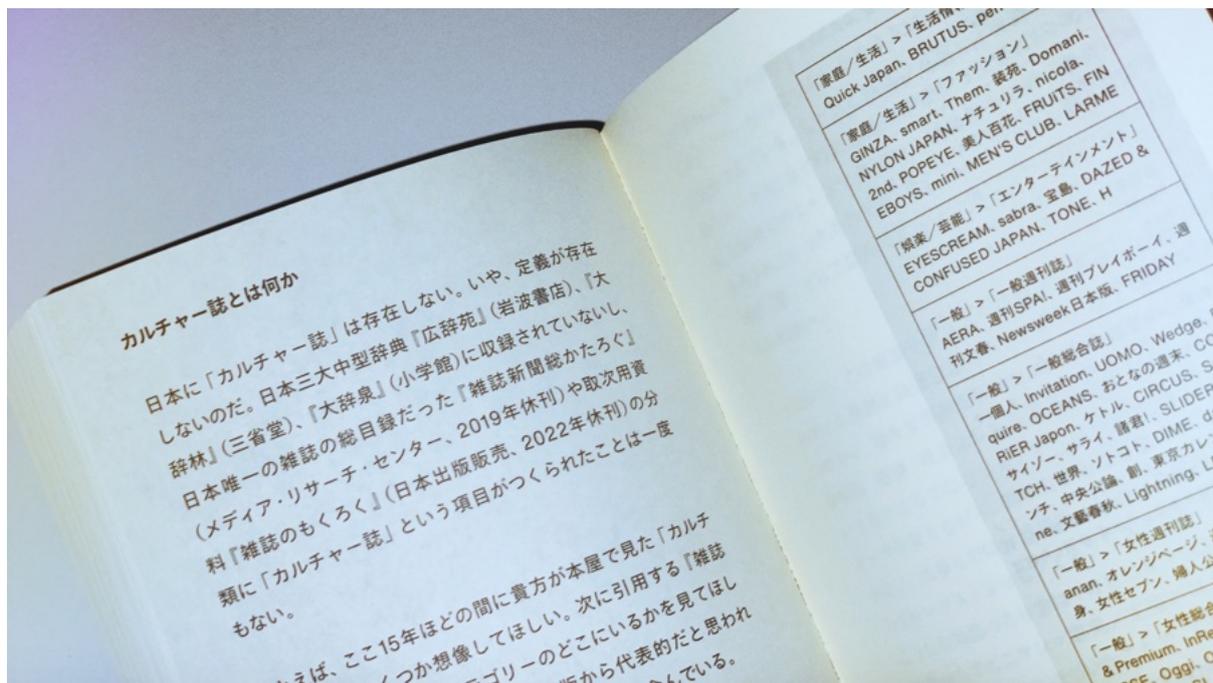


Figure 4. 雑誌『広告』Vol.47=417 特集：文化「116 カルチャー誌の過去と現在 文：ばるばら」より。

ようとする意識を感じます。

僕の中で、教養主義に対する賛同と批判があつて。哲学者の千葉雅也さんと『ファスト教養』[10]の著者であるレジューさんと対談では教養の重要性を語ってもらったのですが、一方で、教養主義は排他性を持っており、狭い中での閉じた「文化」でもあるわけです。かつてのサブカルチャーはかなり教養主義的な位置付けでしたよね。それに対するカウンターとしてポップカルチャーがフラット化したのではと考えられます。きっとフラット化したモノに対するカウンターもでてくると思いますけど。

—もはや「カルチャー」ではなく「エンタメ」と呼ばれるものになったのかもしれないね。

カルチャーという言葉にクォーターションマークをつけて使っている人が多かった。カルチャー本来の意味ではない「カルチャー」があつたわ

けです。長い間カッコ付きで使われていたけれど今はカッコをつけず、大衆文化やエンタメと行ったほうがわかりやすい気がします。

かつての愛犬と、ものをつくることと

—私たちのメディア『文化と生物学』では「文化」と並べて「生物学」もテーマにしています。「生物学」や生き物に対してどのような印象をもっていますか？

広告やデザインの中で「生物学」を扱う際にはとても慎重にならないといけないと感じています。アイデアや発想を仕事にしている人ほど、学問や研究者への敬意を持たなければいけない。とはいえ、『文化と生物学』はとても興味深いテーマだと思います。「文化」は人間だけのものではなく、チンパンジーをはじめとするさまざまな生き物にもあるわけです。特集テーマを

「人間」をやめて「文化」にした理由のひとつに「文化」は人間だけのものではないという思いもありました。「文化」の営みの中にヒトを含めた多様な生き物の存在がありますよね。

—生き物に対する個人的な経験や思い入れはありますか？

思い入れがあるのはイヌです。僕のインスタグラムにはイヌしかでてきません（笑）。子どもの頃にパグ [11] を飼っていたのですが、成人して家を出てしまい、亡くなった時に看取れなかったんです。ずっと申し訳ないという気持ちが残っていて。イヌもヒトも同じ生命ですが、祖父についてはあまり思い出したりはしないのですが、なぜか飼っていたイヌたちについては 20 年近く経つのに頻繁に思い出してしまうんですね。ある日、公園を散歩していたら、ドッグランにパグが集っていたんです。そういう時、なぜかずっと見てしまう。癒しというよりも、申し訳なさを感じているのかな。自分が飼いたいと言って飼いはじめたのに、面倒をみきれなかった。子どもながらに無責任だったことの後悔が未だに僕に付き纏っていて、今みかけるイヌたちをかわいと思うことで供養しようとしているのかもしれませんが。

—確かに、子どもの頃に飼っていた生き物について後悔を抱えている人は多いでしょうね。

純粹にかわいいという気持ちがありながらも、過剰な商売になってしまうと倫理的な問題が発生してくる。かわいさと残酷が共存してしまうので、モヤモヤする理由かもしれません。また可愛がっていたけれど、面倒をみきれなかったと

うのも同じですよ。動物の中でも、ペットはとも難しい存在だと思います。

—ペットはとても『文化と生物学』的なモチーフだと思います。では今後「文化」というものはどうなっていくと思いますか？

「文化」が特定の人々が享受する営みから生まれてくるものであれば、あまり変わらないと思います。例えば信号が赤になった止まるといった「文化」は、意味や価値のインフラで必要なものなので変わりにくい。一方、知的、美的な精神活動としての「文化」については、なくても生きていける。でも、そういう「文化」に触れたりついたりすることは、単純に楽しいんです。自己目的的な「文化」的な行為は、クリエイティビティや自己表現といった大袈裟なものではなく、息をするのと同じような感覚で大切にされるべき行為だと思います。

デザイナーがデザインについて語る時、何か課題を解決したり目的を達成するといった意味をつけてしまいがちなんですが、僕はデザインの中に自己目的的な要素を感じているので、ただつくることを大事にしたい。もちろん役に立つことは大事なことです。誰かの役に立つことって気持ちがいいです。でも自分がつくることのほうが気持ちがいいんだと気づくべき。もっと、“ただ、ものをつくってしまう”ということが許容される世の中になって欲しいですね。

小野直紀（おの・なおき）

1981 年生まれ。クリエイティブディレクター、プロダクトデザイナー。2015 年に博報堂社内プロ

ロダクト・イノベーション・チーム「monom（モノム）」を設立。手がけたプロダクトが3年連続でグッドデザイン・ベスト100を受賞。社外ではデザインスタジオ「YOY（ヨイ）」を主宰している。2019年より博報堂が発行する雑誌『広告』の編集長を務める。

<https://twitter.com/ononaoki/>



Figure 5. 雑誌『広告』Vol.417 特集：文化。

注釈

※以下に掲載されている URL は 2023 年 5 月 25 日現在の内容とする。

- 雑誌『広告』：1948年に広告文化の創造と発展を目的に博報堂が創刊した雑誌。社員が編集長となり数年ごとに編集長および編集方針が一変する。<https://kohkoku.jp>
- 辞書に書かれた「文化」：①それぞれの時代や地域、集団によって異なる、人々の精神的・社会的なものと。②人間らしい暮らしを支えるもの。発達した文明。③学問や芸術。引用『三省堂国語事典 第八版』（三省堂）<https://dictionary.sanseido-publ.co.jp/dict/ssdl13928>
- 『文化と社会—1780-1950』（ミネルヴァ書房）レイモンド・ウィリアムズ
<https://www.minervashobo.co.jp/book/b49702.html>
- ヨハン・ゴットフリート・ヘルダー：ドイツの哲学者・文学者・神学者。
- 吉見俊哉：社会学者。上演論的アプローチから都市論、メディア論を展開。カルチュラル・スタディーズの第一人者である。
- 『現代文化論 新しい人文知とは何か』（有斐閣）吉見俊哉
<https://www.yuhikaku.co.jp/books/detail/9784641220768>
- 小野清美：小野氏の母親であり、近代ドイツ政治史を専門とする政治学者。著書に『アウトバーンとナチズム—景観エコロジーの誕生』（ミネルヴァ書房）など。
- ポケモン：ポケットモンスターの略称。1996年にゲームボーイ用ソフト『ポケットモンスター 赤・緑』が発売された。<https://www.pokemon.co.jp/>
- ヒカキン：1989年生まれの YouTuber、ヒューマンビートボクサー。2006年12月にYouTubeにて自身の公式チャンネル「HIKAKIN」を開設。チャンネル登録者数は1130万人、総再生回数180億回を超える（2023年5月時点）。<https://uum.jp/creator/hikakin>
- 『ファスト教養 10分で答えが欲しい人たち』（集英社）レジー
<https://www.shueisha.co.jp/books/items/contents.html?isbn=978-4-08-721233-4>
- パグ：頭部の形がにぎりこぶし（ラテン語でパグ）に似ていることから命名されたイヌ。起源は中国といわれている。引用『図鑑 世界の犬 純血 212種』（Collar 出版）小島豊治
https://books.google.co.jp/books?id=7TFtBAAQBAJ&hl=ja&source=gbs_navlinks_s